

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
ORIGAMI PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



Oleh ;

Lila Putri Dewanti

201210230311189

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2017

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
ORIGAMI PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi**



Oleh ;

Lila Putri Dewanti

201210230311189

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2017

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Meningkatkan kreativitas anak melalui permainan origami pada siswa sekolah dasar
2. Nama Peneliti : Lila Putri Dewanti
3. NIM : 201210230311189
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian : 12 Desember - 09 Januari

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal 04 Februari 2017

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Anggota Penguji

: Dr. Iswinarti, M. Si ()
: 1. Adhyatman Prabowo, M.Psi ()
2. Yudi Suharsono, S. Psi, M.Si ()
3. Yuni Nurhamida, S.Psi, M. Si ()

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Iswinarti, M. Si

Adhyatman Prabowo, M.Psi

Malang,
Mengesahkan,
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dr. Iswinarti, M. Si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lila Putri Dewanti

Nim : 201210230311189

Fakultas/Jurusan : Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :

Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Origami pada Siswa sekolah Dasar

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hail tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku

Malang, 26 Januari 2017

Mengetahui

Ketua Program Studi

Yang menyatakan

Materai

Rp. 6000

Yuni Nurhamida, S.Psi., M. Si

Lila Putri Dewanti

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Puji Syukur yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Meningkatkan Kreativitas anak melalui permainan origami pada siswa sekolah dasar sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Iswinarti M.Si selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang
2. Ibu Dr. Iswinarti M.Si dan Adhyatman Prabowo S.Psi, M.Psi selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan arahan yang sangat bermanfaat sehingga penulis dapat termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik
3. Ibu Tri Muji Ingarianti, S.Psi, M.Psi selaku dosen wali yang telah memberikan nasihat, dukungan, dan motivasi kepada penulis mulai dari awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini
4. SDN Selorejo 01 dan SDN Selorejo 02 Dau Malang yang telah mengizinkan putra-putrinya untuk menjadi subjek penelitian skripsi ini serta untuk siswa-siwi kelas 5 yang sudah berpartisipasi menjadi subjek penelitian
5. Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang terimakasih karena telah banyak membantu dalam hal administrasi
6. Staff infokom Universitas Muhammadiyah Malang terimakasih telah banyak membantu dalam menganalisis SPSS
7. Bapak Suroso dan Ibu Sriyati, serta keluarga yang selalu menyelipkan nama penulis dalam setiap doa-doanya serta curahan kasih sayang yang tiada tara. Hal ini merupakan kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus memiliki motivasi dalam perkuliahan dan proses skripsi ini
8. Untuk teman seperjuangan skripsi Diajeng Nilam Resasmita serta untuk semua teman-teman Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang khususnya Qori, Risa, dan Indra serta teman-teman kelas Psikologi C angkatan 2012 yang telah mendukung dalam terselesaikannya skripsi ini
9. Laboratorium Fakultas Psikologi beserta asisten dan staff, untuk setiap dukungan dan bantuan selama ini
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah banyak memberikan bantuan dalam bentuk apapun kepada penulis

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan dan mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya atas segala yang telah mereka berikan kepada penulis dengan suatu harapan bahwa kebahagiaan, kesuksesan dan keberhasilan selalu ada dalam diri kita.

Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan. Meski demikian, penulis berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 26 Januari 2017

Penulis

Lila Putri Dewanti



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
ABSTRAK	1
PENDAHULUAN	2
Kreativitas	7
Faktor-faktor Kreativitas	7
Aspek-aspek Kreativitas	8
Permainan Origami	8
Jenis-jenis Permainan Origami.....	9
Kreativitas dan Media Permainan	9
Hipotesis	10
METODE PENELITIAN	10
Rancangan Penelitian.....	10
Subjek Penelitian	10
Variabel dan Instrumen Penelitian	10
Prosedur dan Analisa Data	11
HASIL PENELITIAN	12
DISKUSI	14
SIMPULAN DAN IMPLIKASI	17
REFERENSI	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul permainan origami.....	22
Lampiran 2 Hasil <i>try out</i> permainan origami	31
Lampiran 3 Data pretest dan posttest	34
Lampiran 4 Data Observasi subjek	36
Lampiran 5 Out put analisa SPSS	41
Lampiran 6 Dokumentasi Subjek Penelitian	43



MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN ORIGAMI PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Lila Putri Dewanti
Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang
Lilaputri242@gmail.com

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memunculkan gagasan atau ide maupun menggabungkan dari konsep yang sudah ada sebelumnya menjadi produk baru yang bermanfaat. Mengingat kondisi belajar mengajar yang ada di sekolah dasar saat ini menggunakan metode belajar menghafal yang sesungguhnya tidak memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kreativitas. Kurangnya metode untuk mengembangkan kreativitas dapat diatasi, salah satunya dengan melalui permainan origami. Permainan origami merupakan salah satu permainan konstruktif yang mengajak anak untuk belajar sambil bermain yang menunjang dalam mengembangkan kreativitas. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan efektivitas permainan origami terhadap peningkatan kreativitas anak sekolah dasar. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *control group pre-test post-test design* dan menggunakan analisa data *Independent Sample T-test*. Penelitian ini menggunakan alat ukur Tes Kreativitas Figural (TKF). Subjek penelitian ini terdiri dari 24 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan tingkat kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($t=10,810; p<0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan origami dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas.

Kata kunci : kreativitas, origami, sekolah dasar

Creativity can be defined as a person's ability to raise the idea or ideas and incorporate the concept of preexisting into new useful products. Given the existing teaching and learning conditions in primary schools currently use rote learning methods that are not really provide an opportunity for children to develop creativity. Lack of methods for developing creativity can be solved, one of them with through the game origami. Origami game is one of constructive play which invites children to learn while playing that support in developing creativity. The purpose of this study is to prove the effectiveness of origami game to increase the creativity of elementary school children. This study is experimental control group design with pre-test and post-test design using data analysis Independent Sample T-test. This study uses a measuring instrument figural creativity test (TKF), which was adapted from the Circle Test. Subjects of this study consisted of 24 students, divided into two groups: the experimental group and the control group. The results showed differences in the level of creativity experimental group and the control group ($t = 10.810, p < 0.05$). Thus, we can conclude that the game origami can be used to enhance creativity.

Keywords: creativity, origami, elementary school

Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi kreativitas di dalam dirinya, namun tidak semua anak mampu mewujudkan potensinya secara maksimal. Hal ini dapat terjadi ketika potensi yang dimiliki oleh seorang anak tidak dapat tersalurkan dengan baik karena kurangnya dorongan dan kurangnya kesempatan dari orang tua dan lingkungan sekitarnya. Selain itu yang terjadi pada saat ini orang hanya akan melihat nilai akademis yang dimiliki oleh anak padahal kreativitas merupakan hal yang penting dan perlu untuk dikembangkan (Rochayah, 2012). Munandar (2009) juga mengatakan bahwa potensi kreativitas anak dapat dimunculkan dan dikembangkan secara sengaja melalui lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan sekolah. Kreativitas pada diri anak perlu dikembangkan karena kreativitas merupakan kemampuan yang bisa menunjang pada kehidupan individu selanjutnya.

Manusia memiliki cara yang berbeda-beda dalam mengembangkan kreativitas yang mereka miliki. Berkembangnya kreativitas tersebut juga menuntut ketekunan serta waktu dan kerja keras dari kesadaran diri individu itu sendiri. Munculnya inspirasi akan membuat individu mampu berpikir secara kreatif. Pada dasarnya seorang anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, daya imajinatif yang juga akan berpengaruh pada rasa kepercayaan diri seorang anak. Oleh sebab itu perkembangan kecerdasan yang dimiliki oleh seorang anak sangat dipengaruhi oleh kreativitas anak tersebut sehingga pendidikan yang berbasis kreativitas perlu untuk dilakukan (Abay, 2014).

Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitas dan dapat menyalurkan seluruh kemampuan yang dimiliki sehingga anak bebas dalam berimajinasi. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak dalam berimajinasi yaitu dengan bermain origami. Menurut Sari (2015) mengatakan bahwa bermain bagi anak-anak memiliki arti dan peranan yang sangat penting, karena dengan bermain seorang anak dapat menyalurkan segala keinginan, kepuasan, imajinasi, dan kreativitasnya. Bermain yang mampu melatih kreativitas anak yang paling umum adalah dengan membuat benda dan menggambar. Menurut Shofiani (2015) origami merupakan seni melipat kertas yang bisa menghasilkan berbagai macam bentuk benda sesuai dengan imajinasi anak. Oleh sebab itu dengan bermain origami dapat mengembangkan seluruh aspek kreativitas yang terdapat pada diri anak.

Adapun pengaruh bermain dalam perkembangan anak, salah satunya ialah dengan bermain dapat merangsang kreativitas untuk terus berkembang dan meningkat. Menurut Santrock (2007) mengatakan bahwa bermain merupakan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan oleh anak-anak untuk bersenang-senang tanpa ada paksaan. Salah satu permainan yang memiliki fungsi untuk membantu mengembangkan kreativitas anak yaitu dengan bermain konstruktif. Bermain konstruktif adalah kegiatan dimana anak mencoba untuk membangun sesuatu, seperti benteng yang dibuat dari balok atau gambar rumah yang dibuat dengan kertas dan pensil warna, menurut Forman & Hill, Scarlet (dalam Sari, 2013). Bahan-bahan yang bisa dipergunakan untuk bermain konstruktif diantaranya merupakan bahan yang dapat disatukan atau dibentuk menjadi struktur baru seperti mainan balok, mainan pipa, plastisin, dan origami (Sari, 2013).

Bermain merupakan suatu kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak dalam mengembangkan kreativitasnya (Hartati & Herlina, 2011). Selain itu anak dapat bereksperimen baik dengan gagasan maupun ide-ide yang mereka miliki baik itu menggunakan alat permainan maupun tidak. Pada saat bermain anak akan bebas dalam mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai cara dalam memunculkan atau

menemukan sesuatu yang baru, maupun sebagai tantangan yang berbeda. Menurut Khotimah (2010) mengungkapkan bahwa dengan bermain anak dapat mengembangkan kreativitas dan kompetensinya, dapat mengeksplorasi dunianya serta anak akan memahami konsep secara ilmiah tanpa melalui paksaan.

Dengan membayangkan dan bermain dengan imajinasi kemudian melakukan proses berpikir yang disalurkan atau diwujudkan dalam bentuk sebuah produk atau gagasan akan membuat kreativitas anak semakin berkembang dan meningkat. hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Rachmawati dan Euis (2010: 3) dalam bukunya bahwa sumber keberhasilan dari segala bidang kehidupan manusia terletak pada potensi kreativitasnya. Dengan berpikir kreatif manusia akan memunculkan penemuan fakta-fakta baru. Begitu pula dengan pengembangan ilmu pengetahuan merupakan hasil dari proses berpikir kreatif manusia. Hasil dari pengembangan berpikir kreatif tersebut yang selanjutnya akan membawa dampak membias pada pengembangan kemajuan disegala bidang kehidupan manusia.

Menurut Munandar (2009) pada anak usia sekolah kreativitas dapat ditingkatkan dan dirangsang melalui daya berpikir anak, sikap yang dimiliki anak dan perilaku kreatif dari siswa itu sendiri. Untuk meningkatkan kreativitas anak tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan yang dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas. Sedangkan yang terjadi pada saat ini anak akan semakin kurang dalam mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreatifitas yang dimiliki, karena banyaknya guru atau pendidik yang tidak bisa melihat dan menghargai keunikan pribadi dan potensi pada setiap anak. Selain itu terdapatnya tuntutan pada anak untuk melakukan hal yang sama dengan apa yang sudah ada sebelumnya. Pada akhirnya anak tidak memiliki kebebasan untuk mengungkapkan ide-ide maupun gagasannya sehingga potensi kreativitas yang dimiliki oleh anak tersebut tidak mampu berkembang secara maksimal.

Selain itu pada anak usia sekolah yang pada umumnya berkisar antara umur 6-12 tahun memiliki ciri tertentu dalam setiap masa perkembangannya. Menurut Piaget (dalam Munandar, 1988: 53-54) anak yang berada pada umur 11 tahun disebut dalam masa operasi formal. Pada masa operasi formal dimana anak sudah mampu menyelesaikan dan mewujudkan satu keseluruhan pekerjaannya yang memiliki hasil ditandai dengan proses berpikir logis. Pada umur usia sekolah seorang anak atau individu akan mengalami perkembangan kearah kemajuan. Pada masa ini juga terdapat kemungkinan anak akan mengalami penurunan kreativitas, untuk mencegah hal itu terjadi anak membutuhkan gaya belajar yang kreatif sehingga perkembangan kreativitas anak tidak tertunda.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang menghasilkan sesuatu yang baru. Dimana hal tersebut bisa berupa gagasan maupun pruduk atau karya baru, yang berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya, atau mengombinasikan keduanya menjadi sesuatu yang berbeda menurut Rachmawati dan Euis (2010: 13). Sedangkan pengertian kreativitas dalam Konteks pendidikan menurut Simonton (dalam Aldous, 2005) gagasan maupun ide baru yang muncul dan dihasilkan dari diri seseorang yang memiliki manfaat dan berbeda dari apa yang ada sebelumnya dapat digolongkan sebagai kreativitas. Oleh sebab itu dalam hal ini pendidikan menjadi tempat atau wadah bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Dengan menerapkan gaya belajar yang mengandung unsur tantangan akan mempengaruhi kemampuan anak dalam mengolah pikirannya dan akan terus terlatih, sehingga sekolah bukan malah menjadi hambatan bagi siswa untuk terus mengembangkan kreativitasnya.

Setiap anak memiliki bakat kreatif namun banyak yang hanya menjadi bakat terpendam apabila tidak mendapatkan kesempatan dan dorongan untuk mewujudkannya (Asrori, 2007). Seseorang bisa dikatakan kreatif apabila memiliki beberapa atau salah satu dari ciri-ciri kreatifitas. Asrori (2007) juga mengatakan bahwa terdapat ciri-ciri anak kreatif diantaranya adalah spontan, rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki ketertarikan pada hal-hal baru, berani dalam menyatakan pendapat, percaya diri, kritis terhadap orang lain, penuh dengan imajinasi. Selanjutnya menurut Kusumaningrum (2013) menyatakan anak yang memiliki kreatifitas rendah yaitu anak yang menunggu dan melihat temannya mengerjakan tugas terlebih dahulu kemudian mengerjakan tugas tersebut setelah melihat pekerjaan temannya yang lain.

Setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi pada hari Selasa, tanggal 20 September 2016 pada dua orang guru disekolah berbeda (bapak T) di SDN 01 Selorejo selanjutnya (bapak M) di SDN 02 Selorejo Dau Malang, hasil wawancara menunjukkan bahwa masih banyak anak yang kurang kreatif. Terlihat sedikit siswa yang langsung mengerjakan tugas yang diberikan gurunya sedangkan sebagian besar siswa yang lain terlebih dahulu melihat hasil pekerjaan temannya kemudian mengerjakan tugasnya sendiri. Bahkan pada saat bermain beberapa anak lebih memilih diam dan melihat teman-temannya bermain. Selain itu pada saat di kelas hanya terdapat satu atau dua anak yang memiliki inisiatif bertanya apabila mereka merasa kurang jelas dan belum paham dengan apa yang sudah dijelaskan oleh gurunya, sedangkan siswa yang lain lebih banyak diam dan kurang aktif didalam kelas.

Pentingnya kreativitas anak usia sekolah adalah membantu anak untuk lebih luwes dalam memecahkan suatu masalah atau lebih cepat bertindak dalam mengeluarkan ide maupun gagasan, namun semua itu juga dipengaruhi dari cara belajar anak di sekolah sesuai yang diungkapkan oleh Jahanian (2012) dalam penelitiannya mengenai hasil dari metode pengajaran kreatif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hasil penelitian yang dilakukannya menyebutkan bahwa dengan menggunakan cara yang kreatif akan melatih kecepatan berpikir, dan keterampilan. Metode belajar yang digunakan yaitu dengan cara kreatif, belajar aktif melalui pemecahan masalah dan diskusi kelompok, dengan penggunaan strategi untuk meningkatkan konsep diri dan ekspresi diri. Dengan menggunakan metode gaya mengajar yang kreatif akan membiasakan guru dengan kreativitas, nilai dan signifikansi yang lebih fleksibel dalam program pelatihan kelas akan memiliki efek positif pada kreativitas anak di sekolah dasar.

Oleh karenanya, belajar sambil bermain akan membantu guru dalam mengembangkan kreativitas siswanya. Pada dasarnya dengan bermain akan menyediakan wadah untuk kegiatan kreatif dan proses berpikir. Selain itu anak akan dapat menyalurkan seluruh kemampuan yang dimilikinya. Tsai (2012) menggambarkan pandangan pada perkembangan kreativitas remaja yang menggaris bawahi interaksi antara imajinasi dan penalaran yang menghasilkan proses berpikir yang lebih matang dan produktif di masa dewasa. Dengan meningkatnya sosial pengalaman dan kematangan dari kedua emosi dan kecerdasan, orang dewasa menikmati kreativitas dengan kedalaman dan kompleksitas sesuai dengan banyaknya pengalaman yang pernah dilakukan.

Dengan berpikir kreatif maka anak juga akan mengalami perkembangan intelektual. Menurut Makmur dan Thahier (2015: 59) mengatakan perkembangan intelektual akan menjadikan individu untuk berbuat terhadap rangsangan yang diterima dari luar sehingga memunculkan minat yang dipengaruhi oleh pengalaman belajar orang tersebut karena pengembangan

pengetahuan tidak muncul secara spontanitas. Ilmu pengetahuan yang juga akan semakin berkembang jelas menuntut seseorang untuk berpikir kreatif. Dengan berpikir kreatif seseorang akan tetap mampu mengikuti perkembangan yang terjadi. Oleh sebab itu sebaiknya anak diberikan kesempatan dan dorongan sejak dini agar kreativitasnya dapat berkembang dan meningkat secara keseluruhan sehingga anak tidak mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada suatu permasalahan karena ketika kreativitas anak berkembang anak akan mampu berpikir dengan cepat dalam mencari solusi.

Russ dan Claire (2013) mengatakan bahwa aktivitas ketika seorang individu melakukan kegiatan bermain akan menghasilkan perilaku yang terbagi ke dalam dua kategori. Dimana kedua kategori perilaku tersebut diantaranya; kategori pertama orang tersebut akan mampu mempraktekkan bagaimana solusi dalam melakukan pemecahan masalah dan kategori yang kedua individu tersebut akan berlatih bagaimana cara mengolah emosinya. Hasil yang diperoleh dari aktivitas individu tersebut nantinya akan memunculkan gagasan atau ide tertentu maupun sebuah produk. Kedua kategori tersebut secara tidak sengaja akan menumbuhkan kreativitas individu saat bermain.

Kreativitas merupakan kemampuan dan kekuatan tanpa batas menurut Sahlan dan Maswan (1988: 11). Seorang individu yang kreatif akan mampu mengimajinasikan sesuatu dan akan mampu dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dipikirkannya. Meskipun seorang individu tersebut tidak mengetahui apa yang terjadi didunia luar. Selain itu orang yang kreatif akan dapat berimajinasi tentang apa saja tanpa keluar rumah, namun semua itu juga tidak akan berkembang jika individu tersebut berada didalam sebuah tekanan. Segala macam bentuk tekanan yang diarahkan pada seorang individu akan berakibat menghambat berkembangannya kreativitas.

Munandar (2009) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa hal yang dapat menghambat kreativitas yaitu lingkungan dekat diantaranya lingkungan sosial dan lingkungan keluarga mempengaruhi dalam berkembangnya kreativitas. Lingkungan akan berpengaruh apabila terdapat orang tua yang tidak bisa terbuka terhadap ide-ide anak, kurang adanya kerja sama dan rasa saling percaya antar anggota keluarga, ketidaknyamanan dalam keluarga atau pekerjaan, gangguan lingkungan serta kurangnya dorongan untuk mewujudkan dan menyampaikan gagasan-gagasan. Selain itu metode cara mengajar guru disekolah lebih cenderung menghambat keterampilan berfikir kreatif anak dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa hal yang terjadi pada proses pembelajaran diantaranya terdapat penekanan bahwa guru selalu benar, penekanan pengajaran dengan menggunakan metode hafalan, penekanan pada hasil evaluasi guru itu sendiri tanpa evaluasi dari siswa, memperlihatkan perbedaan antara bermain dan bekerja dengan memberikan penekanan pada manfaat dan makna dari bekerja, sedangkan bermain hanya sekedar untuk rekreasi.

Adapun terlihat dari fenomena anak yang kurang kreatif yang banyak dijumpai dilingkungan sekitar pada saat ini, dimana orang tua memfasilitasi anak dengan memberikan permainan gadget yang cenderung menjadikan anak malas dan tidak mendukung anak dalam mengembangkan kreativitas (Amin, 2016). Fenomena lain menurut Joesafira (2012) dimana anak terlalu banyak menghabiskan waktu mereka didepan komputer untuk bermain game yang sebenarnya menyebabkan dampak yang negatif, terutama pada kreativitas anak karena terbatasnya dalam memperoleh pengetahuan yang lain. Sebagaimana Hartati dan Herlina (2011) berpendapat bahwa mainan elektronis seperti robot, gadget tidak memiliki manfaat

secanggih penampilannya. Selain itu permainan tersebut dapat menghambat perkembangan intelektual, menghambat kreativitas dan mengurangi interaksi sosialisasi bagi penggunanya (Hasan, 2010).

Bahkan tidak semua anak tidak kreatif sebagai berikut terdapat beberapa fenomena anak kreatif yang terdapat dilapangan, dimana Bayu Nugroho menciptakan GasAngKus yang berfungsi untuk membantu memindahkan dan memasukkan data angka dari kertas ke komputer yang dapat membantu orang lain yang memiliki penglihatan kurang fokus (www.didno76.com). Fenomena lainnya siswa kelas 6 sekolah dasar Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya mampu menciptakan tas anti jambret (iNews Siang). Selain menciptakan tas anti jambret siswa sekolah dasar 4 Pucang juga menciptakan robot pengupas bawang yang akan bekerja secara otomatis (Liputan6.com). Fakta-fakta tersebut adalah hasil karya dari kreativitas anak bangsa yang mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki sehingga mampu menciptakan produk yang berbentuk penemuan-penemuan baru yang diakui dan memiliki manfaat. Oleh sebab itu jika kreativitas yang dimiliki anak terus dilatih dan dikembangkan anak akan mampu menciptakan hal-hal baru dan akan mampu mengikuti perkembangan yang akan terjadi dimasa depan.

Beberapa penelitian telah berhasil mengungkap bahwa belajar sambil bermain memiliki dampak yang sangat baik. Selain itu dapat membantu anak dalam mengembangkan serta meningkatkan potensi kreativitas yg dimiliki anak. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningrum (2013) menggunakan permainan origami yang terbukti mampu meningkatkan kreativitas pada anak. Ada pula penelitian yang dilakukan oleh Mulyati (2014) dengan melalui media permainan origami yang merupakan seni melipat kertas diperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan bahwa kreativitas anak dapat meningkat dengan baik dari sebelum dilakukan tindakan hingga setelah dilakukan tindakan.

Selain itu terdapat penelitian lain yang mendukung diantaranya, Power, Christopher, dan Griffith (2011) dalam penelitiannya mengatakan bahwa dengan menggunakan cara yang kreatif akan membuat kreativitas yang dimiliki siswa secara tidak sengaja juga akan ikut meningkat. Gaya belajar yang kreatif juga akan mendorong anak dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Dengan gaya atau model belajar yang luwes akan membuat siswa ikut mengolah pikirannya dalam memberikan jawaban-jawaban dari hasil nalarnya sendiri tanpa harus tertekan dengan jawaban monoton yang selalu dipakai dalam sekolah. Sehingga anak akan lebih mudah dalam menuangkan gagasan atau ide-ide mereka dalam memecahkan masalah hingga mampu menciptakan produk baru.

Eliana, Gipta, & Puji (2016) mengatakan dengan menggunakan media permainan origami dan memberikan tugas kepada anak untuk berkreasi dengan imajinasinya membentuk benda-benda sesuai keinginan anak akan semakin membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Dengan bermain seseorang akan merasa terlepas dari segala macam tekanan. Selain itu akan membuat individu tersebut lebih mudah untuk mengembangkan imajinasinya dan mewujudkan melalui sebuah produk. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Eliana, Gipta, dan Puji (2016) hasil penelitiannya membuktikan bahwa dengan bermain Origami anak dapat mengembangkan kreativitasnya, penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh bermain origami pada anak usia prasekolah di TK Nurul Ikhsan.

Setyabudi (2011) mengatakan bahwa kreativitas merupakan salah satu aspek dari kualitas manusia yang saat ini sangat berperan penting didalam menunjang pembangunan bangsa dan negara Indonesia yang sedang mengalami permasalahan-permasalahan yang kompleks. Dengan kreativitas, manusia akan memiliki kemampuan adaptasi kreatif dan kepiawaian yang imajinatif. Sehingga manusia akan mampu mencari penyelesaian masalah dengan cara yang baru didalam mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi. Setiap individu akan berusaha untuk terus bergerak kearah kemajuan agar tidak hanyut dan tenggelam dalam persaingan antar bangsa dan negara, terutama didalam era globalisasi ini

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah melihat apakah dengan bermain origami maka kemampuan kreativitas yang dimiliki seorang anak akan meningkat? Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media permainan origami. Manfaat penelitian ini yaitu agar mampu memberikan kontribusi yang berupa informasi baru mengenai penelitian ini pada bidang ilmu Psikologi Perkembangan, selain itu diharapkan mampu menjadi referensi dan strategi bagi orang tua atau guru dalam membantu anak untuk bisa lebih mengembangkan kreativitas yang dimiliki secara keseluruhan.

Kreativitas

Kreativitas merupakan sifat pribadi yang dimiliki oleh seorang individu dan bukan merupakan sifat sosial yang dihayati atau diperoleh dari masyarakat yang tercermin dari kemampuan individu tersebut dalam menciptakan sesuatu yang baru Munandar (1988). Kreativitas merupakan hasil dari menggunakan pengalaman masalah yang kemudian menempatkan pengalaman yang terpilih tersebut menjadi ide, dan pemikiran baru (Khotimah, 2010). Sedangkan menurut Suharnan (2011) kreativitas adalah kemampuan individu dalam membentuk kombinasi baru melihat dari pokok permasalahan baik itu dengan cara mengimajinasikan sesuatu maupun menggabungkan dari konsep-konsep yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, menurut Sari (2015) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan umum yang dimiliki setiap individu dalam menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun produk baru yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam memecahkan suatu masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada dan ditemukan sebelumnya. Makmur dan Rohana (2015) mengartikan bahwa kreativitas merupakan segala sesuatu yang telah dihasilkan oleh manusia melalui proses berfikir yang disalurkan dengan tenaga fisik yang dilakukan secara terus menerus dan hasilnya bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Dari beberapa penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas ada pada setiap diri individu yang meliputi rasa keingintahuan, mengimajinasikan, hingga menciptakan produk baru, gagasan maupun ide-ide baru, dimana kemampuan tersebut dihasilkan dari kebebasan dalam proses berfikir.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Munandar (2009) menyebutkan terdapat dua faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu faktor internal dan faktor eksternal : faktor internal, yaitu merupakan faktor yang terdapat pada diri individu tersebut. Faktor ini meliputi kemampuan untuk bermain dan

mengeksplorasi konsep-konsep, unsur-unsur, dan melakukan kombinasi berdasarkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Faktor eksternal meliputi keamanan dan kebebasan psikologi individu tersebut, adanya kebebasan waktu dan kesempatan, adanya dorongan-dorongan untuk melakukan eksperimen, melakukan kegiatan kreatif, mengembangkan fantasi kognitif individu, serta penerimaan dan penghargaan yang diperoleh dari luar diri individu tersebut.

Selain itu Hurlock (1999) mengatakan terdapat beberapa faktor yang dapat meningkatkan kreativitas diantaranya yaitu waktu, dorongan dari orang-orang terdekat, kesempatan menyendiri, sarana lingkungan yang merangsang, hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif, cara mendidik anak, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Selain faktor-faktor yang telah disebutkan diatas, menurut Hurlock faktor lainnya yang dapat menyebabkan variasi atau perbedaan kreativitas yang dimiliki setiap individu diantaranya yaitu jenis kelamin, status sosial ekonomi, urutan kelahiran, inteligensi dan lingkungan tempat tinggal.

Aspek- Aspek yang Mempengaruhi Kreatifitas

Aspek- aspek yang mempengaruhi kreatifitas menurut Munandar (1999), diantaranya yaitu :

1. Kelancaran berpikir (*fluency*), yaitu merupakan kemampuan seseorang dalam berfikir cepat untuk menghasilkan banyak ide. Dalam kelancaran berpikir tidak mengutamakan pada kualitas namun yang ditekankan yaitu pada kuantitas.
2. Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu merupakan kemampuan untuk menghasilkan dan memproduksi sejumlah gagasan maupun ide, baik itu berupa jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat menggunakan berbagai macam pendekatan maupun mengaplikasikan dari hasil berpikir dalam menangani masalah dari sudut pandang yang berbeda. Orang kreatif yaitu orang yang memiliki keluwesan dalam berpikir, mengikuti cara berpikir yang baru dan dengan mudah meninggalkan cara berpikir yang lama.
3. Originalitas (*original*), yaitu merupakan kemampuan dalam mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk menciptakan maupun menyampaikan gagasan yang berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya.
4. Elaborasi (*elaboration*), yaitu merupakan kemampuan dalam mengembangkan konsep atau gagasan yang sudah ada sebelumnya dengan menambahkan atau lebih memperinci secara detail dari suatu objek yang sudah ada, sehingga memiliki hasil yang lebih menarik dari sebelumnya.

Permainan Origami

Menurut Romadoni (2013), bermain merupakan suatu aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang tanpa ada paksaan dan menyenangkan bagi semua orang yang dapat memunculkan kreativitas. Permainan biasanya dapat dilakukan dengan bersama-sama maupun dilakukan sendiri baik itu menggunakan alat permainan maupun tidak menggunakan alat permainan. Sedangkan permainan origami ialah seni dalam melipat kertas yang dapat menghasilkan berbagai macam bentuk benda yang dapat mengasah motorik halus anak (Shofiani, 2015). Kusumaningrum (2013) mendefinisikan origami sebagai teknik melipat kertas yang teknik dasar melipatnya sederhana namun lipatan dasar tersebut dapat digabungkan dengan berbagai macam bentuk dengan variasi yang berbeda sehingga akan membentuk suatu benda yang memiliki lipatan yang rumit. Selain itu Mulyati (2014) menjelaskan bahwa dengan bermain origami dapat membantu anak dalam mengurus dirinya sendiri, seperti melipat baju dan merapikan barang-barang.

Jenis- Jenis Permainan Origami

Terdapat jenis-jenis permainan origami menurut artikel Olvista.com, diantaranya yaitu :

1. Origami Murni (*Pureland Origami*), yaitu seni melipat kertas yang memiliki aturan dimana pemainnya hanya diperbolehkan melipat langsung.
2. Origami Bergerak (*Action Origami*), yaitu seni melipat kertas yang dibentuk menjadi sebuah benda yang hasilnya kemudian diperagakan.
3. Origami Basah (*Wet-Folding Origami*), yaitu seni melipat kertas yang terlebih dahulu dilembabkan, kertas yang lembab akan lebih mudah untuk memberikan bentuk lekukan, tonjolan maupun penambahan detail yang lain.
4. Origami Modular (*Modular Origami*), yaitu seni melipat beberapa lipatan kertas hingga menjadi suatu bentuk objek tiga dimensi.
5. Kirigami, yaitu seni melipat dan memotong kertas yang bertujuan untuk membuat suatu objek.

Adapun jenis permainan origami yang digunakan dalam penelitian ini yaitu merupakan origami bebas dimana subjek penelitian tidak harus mengikuti teknik melipat yang biasanya dilakukan dalam permainan origami, melainkan subjek diberi kebebasan dalam bermain. Subjek dapat membentuk apa saja dan memperagakan sesuai dengan imajinasi subjek masing-masing.

Kreatifitas dan Media Permainan Origami

Mengacu pada kajian teoritis sebelumnya, dari kedua variabel penelitian dapat dilihat keterkaitannya. Kreativitas pada dasarnya sudah terdapat pada setiap diri individu namun hal tersebut perlu untuk terus dikembangkan karena kemajuan peradaban yang terus berlangsung saat ini merupakan hasil dari berkembangnya kreativitas manusia. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui media permainan konstruktif (Kusumaningrum, 2013). Selanjutnya menurut Ramli (dalam Kusumaningrum, 2013) mendukung hipotesis ini dan memperlihatkan bahwa kreativitas anak dapat dirangsang dengan melakukan aktivitas yang menggunakan fasilitas media permainan, dimana dengan melakukan aktivitas bermain anak akan lebih mudah dalam memunculkan kemampuan kreativitas yang dimilikinya.

Demikian juga faktor yang mempengaruhi kreativitas menurut Munandar (2009) ada dua antara lain yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari kemampuan yang terdapat pada diri individu sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar individu. Sebagaimana Sari (2005) menyatakan bahwa keberhasilan anak dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki berasal dari kemampuan anak dalam mengeksplorasi diri dan kesempatan anak dalam mendapatkan dorongan dari orang tua, dan lingkungan sekitarnya. Pentingnya sikap awal yang diterima anak akan menentukan ekspresi kreativitas yang dimiliki oleh anak (Sari, 2005).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan permainan konstruktif yaitu dengan menggunakan media permainan origami yang dilakukan secara bebas tanpa mengikuti teknik yang sudah ada sebelumnya. Permainan origami merupakan seni melipat kertas yang dapat dibentuk menjadi bermacam-macam benda. Kusumaningrum (2013) menambahkan permainan ini memiliki tujuan untuk mengubah kertas origami menjadi bentuk lipatan-lipatan yang tidak menggunakan lem tapi menggunakan teknik. Sedangkan menurut Paat (2012) bahan yang digunakan untuk membuat origami hampir bisa dengan menggunakan semua jenis kertas.

Menurut Kusumaningrum (2013) menggunakan media permainan origami mampu melatih untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Hipotesa

Media permainan origami mampu meningkatkan kreativitas siswa SD.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental research* dengan desain penelitian (Sukardi, 2003) dimana penelitian ini untuk membandingkan subjek dari sekolah yang berbeda dan situasi yang juga berbeda. Dalam penelitian ini dua situasi tersebut merupakan situasi sebelum dilakukan intervensi dan sesudah dilakukan intervensi baik dilakukan pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Sehingga pada penelitian ini peneliti menggunakan model *control group pre-test post-test design*. Rancangan penelitian dapat digambarkan pada tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok		Rancangan Penelitian
KE	:	pre test----- X ----- X post test
KK	:	pre test -----post test

Keterangan : X = perlakuan /intervensi permainan origami

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SDN 01 Selorejo (kelompok eksperimen) dan siswa SDN 02 Selorejo (kelompok kontrol). Subjek yang akan dijadikan penelitian berada pada usia antara 9- 12 tahun. Peneliti membuat pertimbangan subjek ditempatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu berdasarkan nilai dari hasil skor TKF yang rendah. Subjek yang dilibatkan berjumlah 24 anak, jadi masing-masing kelompok terdiri dari 12 subjek.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat dua variabel yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). adapun yang menjadi variabel bebas (X) yaitu permainan origami dan variabel terikatnya (Y) adalah kreativitas.

Permainan origami merupakan suatu bentuk perlakuan yang diberikan oleh peneliti berupa seni atau permainan melipat kertas. Pada penelitian ini permainan origami yang digunakan adalah permainan origami bebas. Subjek melakukan permainan tanpa menggunakan teknik lipatan yang sudah ada sebelumnya melainkan subjek bebas dalam membentuk lipatan sesuai dengan keinginan subjek. Adapun bentuk perlakuan yang akan diberikan yaitu dengan pemberian permainan origami sebanyak 4 sesi yaitu pada sesi pertama subjek dapat mengeksplorasi origami yang sudah ada sebelumnya dengan lebih detail, pada sesi kedua

subjek dapat membuat bentuk origami bermacam-macam, sesi ketiga subjek dapat membuat origami yang belum pernah ada sebelumnya dan tidak terpikirkan oleh orang lain dan pada sesi terakhir subjek dapat membuat origami sebanyak- banyaknya.

Kreativitas adalah kemampuan dalam menciptakan hal baru maupun kemampuan dalam melakukan kombinasi atau menggabungkan konsep yang sudah ada sebelumnya melalui proses berpikir hingga menjadi sesuatu yang berbeda baik berupa gagasan maupun produk baru yang memiliki manfaat. Pada penelitian ini subjek yang digunakan merupakan subjek yang memiliki hasil skor kreativitas rata-rata. Data didapatkan dari hasil tes Figural yang sudah diberikan sebelumnya, siswa yang masuk dalam kategori skor kreativitas rata-rata akan menjadi subjek penelitian. Adapun jumlah siswa yang terdapat pada penelitian ini adalah sejumlah 24 siswa. Pada setiap kelompok terdiri dari 12 siswa yang mendapat perlakuan maupun yang ada dalam kelompok kontrol.

Adapun data penelitian diperoleh dari hasil *instrument* penelitian dengan menggunakan alat tes pengukuran kreativitas (Kusumaningrum, 2013). Pengukuran ini dilakukan dengan mengumpulkan skor dari hasil tes pengukuran kreativitas pada anak sekolah dasar sebelum (*pre test*) dan setelah (*post test*) dilakukan proses intervensi. Menurut Munandar et. al. (1988) dalam Standarisasi Tes Kreativitas Figural menyatakan bahwa alat tes pengukuran kreativitas ini bernama Tes Kreativitas Figural (TKF) yaitu alat tes yang diadaptasi dari *Circle Test* yang disusun oleh Torrance, yang memungkinkan dalam mengukur berbagai aspek dari berpikir kreatif diantaranya dalam kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi. Bentuk tes TKF (Tes Kreativitas Figural) yaitu berupa tes lingkaran yang terdiri dari 65 lingkaran dengan hanya memerlukan waktu kurang lebih 10 menit untuk pelaksanaannya. Adapun tes Figural ini untuk mengukur seberapa tinggi kreativitas yang dimiliki oleh seseorang.

Prosedur dan Analisa Data Penelitian

Pada penelitian eksperimen ini akan melalui tiga tahapan prosedur utama yang akan dilakukan, yaitu :

Tahap pertama merupakan tahap persiapan yang dimulai dari peneliti melakukan pendalaman materi serta melakukan proses pembuatan modul penelitian. Selanjutnya peneliti melakukan *try out* permainan yang bertujuan untuk melihat kelayakan permainan yang akan digunakan pada penelitian dengan sekaligus melakukan simulasi pada siswa homogen. Setelah melakukan *try out* peneliti mencari sekolah yang akan dilaksanakan untuk penelitian. Selanjutnya peneliti melakukan tes pengukuran kreativitas (*pre test*). Setelah data *pre test* diperoleh, peneliti melakukan seleksi subjek berdasarkan hasil skor dari pengukuran Tes Kreativitas Figural. Siswa yang memiliki hasil skor rendah akan dilibatkan sebagai subjek penelitian (eksperimen).

Intervensi merupakan tahap kedua dimana pada tahap ini peneliti memulai intervensi dengan menggunakan permainan origami bebas. Peneliti telah menyusun kelompok terlebih dahulu sebelum permainan dilakukan, pembagian kelompok berdasarkan dari hasil skor TKF (Tes Kreativitas Figural). Pada grup kontrol tidak diberikan perlakuan apapun, sedangkan pada grup eksperimen dibagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari 12 orang. Pertemuan pertama peneliti melakukan pengenalan dan melaksanakan *pre test* pada siswa. Selanjutnya pada pertemuan kedua pada kelompok *eksperiment* diberikan intervensi berupa permainan origami

serta diberikan *post test* 1, pada hari yang sama diberikan *post test* 1 pada kelompok kontrol. Pertemuan ketiga peneliti memberikan intervensi dan melaksanakan *post test* 2, selanjutnya peneliti juga melaksanakan *post test* 2 pada kelompok kontrol. Permainan origami secara khusus digunakan sebagai media untuk meningkatkan kreativitas. Adapun prosedur permainan sudah dijelaskan dalam modul penelitian.

Tahapan ketiga yaitu merupakan tahap menganalisa data dari hasil keseluruhan proses intervensi, dimana akan dilakukan interpretasi oleh peneliti dan dibantu oleh magister profesi (mahasiswa pasca sarjana) yang selanjutnya akan dilakukan supervisor oleh pembimbing. Data yang sudah diperoleh baik dari hasil *pre test* maupun *post test* selanjutnya akan diinput dan diolah menggunakan program SPSS for windows ver. 21, yaitu dengan menggunakan metode analisa data *Independent Sample T-Test*. Tujuan pengujian dengan *Independent Sample T-Test* adalah untuk membandingkan nilai rata-rata kreativitas siswa SDN 01 Selorejo dan SDN 02 Selorejo sebelum dan sesudah diberikan permainan berupa permainan origami. Selanjutnya peneliti melakukan pembahasan dari keseluruhan hasil analisa tersebut dengan menggunakan data penunjang yang merupakan hasil observasi peneliti. Pada proses terakhir peneliti mengambil kesimpulan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Setelah penelitian ini dilakukan kepada 12 siswa kelompok eksperimen dan 12 siswa kelompok kontrol di kelas V dari SDN 01 Selorejo dan SDN 02 Selorejo Malang yang sudah dipilih sesuai dengan karakteristik subjek penelitian. Berikut diperoleh hasil yang akan ditunjukkan melalui beberapa tabel di bawah ini, yaitu :

Tabel. 1. Karakteristik Subjek Penelitian

	Kategori	Kelompok Eksperimen	Kelompok kontrol
Usia	9 tahun	0	1
	10 tahun	8	7
	11 tahun	2	2
	12 tahun	2	2
JenisKelamin	Laki-laki	5	2
	Perempuan	5	8

Berdasarkan tabel 1 tersebut, dapat dilihat bahwa dari keseluruhan jumlah subjek terdapat 24 subjek yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok adalah 12 subjek yang diantaranya berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Usia subjek yang akan dilibatkan dalam penelitian ini berada pada usia 9-12 tahun. Selanjutnya subjek yang menjadi bagian dari peserta pelatihan merupakan subjek yang mendapatkan skor TKF rendah.

Tabel 2. Deskripsi Data Subjek Penelitian Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

subjek	Kelompok Eksperimen				Gain score	Subjek	Kelompok Kontrol				Gain score
	Pre-test	Kategori	Post-test	Kategori			Pre-test	Kategori	Post-test	Kategori	
S1	26	Rendah	97	Tinggi	71	S1	49	Rendah	61	Sedang	12
S2	35	Rendah	83	Tinggi	48	S2	47	Rendah	58	Sedang	11
S3	40	Rendah	89	Tinggi	49	S3	49	Rendah	64	Sedang	15
S4	51	Sedang	84	Tinggi	33	S4	49	Rendah	60	Sedang	11
S5	47	Rendah	98	Tinggi	51	S5	52	Sedang	62	Sedang	10
S6	42	Rendah	89	Tinggi	47	S6	59	Sedang	71	Sedang	12
S7	47	Rendah	86	Tinggi	39	S7	50	Sedang	63	Sedang	13
S8	45	Rendah	96	Tinggi	51	S8	55	Sedang	65	Sedang	10
S9	48	Rendah	88	Tinggi	40	S9	53	Sedang	66	Sedang	13
S10	44	Rendah	79	Tinggi	35	S10	54	Sedang	63	Sedang	9
S11	45	Rendah	94	Tinggi	49	S11	55	Sedang	60	Sedang	5
S12	32	Rendah	94	Tinggi	62	S12	40	Rendah	62	Sedang	22

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan pretest merupakan nilai awal subjek sebelum mendapatkan perlakuan permainan origami dengan kategori skor rendah. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel posttest menunjukkan adanya peningkatan skor nilai dari subjek penelitian setelah mendapatkan perlakuan permainan origami selama 4 kali sesi, dimana dari keseluruhan subjek mengalami peningkatan kreativitas berdasarkan skor TKF dengan kategori skor tinggi.

Sedangkan pada kelompok kontrol sama seperti jumlah pada kelompok eksperimen yaitu berjumlah 12 subjek, dimana nilai pre test subjek menunjukkan kategori skor rendah dan sedang. Pada tahap ini 5 dari 12 subjek kelompok kontrol juga mengalami peningkatan pada posttest namun peningkatan kreativitas yang terjadi pada kelompok kontrol tidak sama dengan kelompok eksperimen yang jauh lebih meningkat sesudah diberikan perlakuan permainan origami.

Tabel 3. Deskripsi Data Penelitian Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Klasifikasi	Kelompok eksperimen			Kelompok kontrol		
	Min	Maks	Rerata	Min	Maks	Rerata
Pretest	26	48	41,83	40	59	51,00
Posttest	79	98	89,75	58	71	62,91

Berdasarkan tabel 3 deskripsi data penelitian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa rerata pretest kelompok eksperimen mendapatkan nilai rerata sebesar 41,83 yang mengalami peningkatan pada saat post test yaitu sesudah mendapatkan perlakuan permainan origami sehingga memiliki nilai rerata sebesar 89,75. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan kreativitas yang signifikan pada kelompok eksperimen dari pretest (sebelum diberikan perlakuan permainan origami) ke posttest (sesudah diberikan perlakuan permainan origami). Sedangkan pada kelompok kontrol dari pretest ke posttest juga mengalami peningkatan kreativitas namun tidak seperti peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen sesudah mendapatkan perlakuan permainan origami. kelompok kontrol mendapatkan nilai rerata dari pretest ke posttest sebesar

pretest 51,00 selanjutnya pada posttest juga mengalami peningkatan dengan mendapatkan nilai rerata sebesar 62,91.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan peningkatan kreativitas antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen memiliki skor kreativitas awal yang sama rendahnya dengan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan yaitu permainan origami. Pengujian hipotesis digunakan untuk melihat perbedaan peningkatan kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test*.

Hasil analisis data dengan uji beda *Independent Sample T-test* diperoleh hasil berdasarkan tabel *group statistics* pada kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebanyak $M=47,91$ yang memiliki perubahan lebih tinggi dibanding rata-rata kelompok kontrol yaitu sebanyak $M=11,91$, sehingga terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah mendapatkan perlakuan dengan permainan origami. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa data yang diperoleh tidak homogen ($F=4.801; p>0.05$). Artinya kedua varians populasi tidak identik atau tidak homogen antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan kata lain variasi data pada kedua kelompok adalah tidak sama.

Jika data yang diperoleh tidak identik maka nilai gain yang digunakan adalah *equal variences assumed* yang menunjukkan bahwa data tidak homogen. Dapat dilihat bahwa ada perbedaan pada taraf 1 persen ($t=10.810; p<0.01$). Artinya kelompok eksperimen memiliki perubahan yang signifikan dibanding dengan kelompok kontrol. Sehingga perlakuan berupa permainan origami yang diberikan oleh peneliti pada kelompok eksperimen berhasil untuk meningkatkan kreativitas pada anak SD.

DISKUSI

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan hasil bahwa adanya perbedaan tingkat kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan dengan permainan origami (*post-test*). Sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) kondisi kedua kelompok adalah setara atau berada dalam keadaan tingkat kreativitas yang rendah. Tingkat keberhasilan ini berdasarkan dari uji analisis *independent sample t-test* pada kedua kelompok yang menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah diberi perlakuan permainan origami.

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan tingkat kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan permainan origami. Pada tabel *group statistic* kelompok eksperimen ($M=47.916$) memiliki perubahan yang lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol ($M=11.916$). Hasil analisis *Independent Sample T-test* menunjukkan skor ($t=10.810; p<0.01$). Hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki perubahan yang signifikan dibanding dengan kelompok kontrol. Sehingga, perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen berhasil meningkatkan kreativitas anak SD.

Adapun hasil observasi perlakuan dengan permainan origami yang diberikan pada kelompok eksperimen, yang meliputi 4 aspek kreativitas antara lain; *fluency*, *flexibility*, *originalitas* dan *elaboration* telah diperoleh beberapa hasil. Perlakuan dengan permainan origami dilakukan selama 4 sesi, disetiap aspek kreativitas terdapat kategori skor yaitu ST(Sangat Tinggi), T (Tinggi), S (Sedang), R (Rendah). Jika dilihat dari hasil dari masing-masing aspek kreativitas yang pertama *fluency* pada sesi 1 terdapat 7 subjek yang mendapatkan skor kategori T (tinggi), dan 5 subjek yang mendapatkan skor kategori S (sedang), sedangkan 0 subjek yang mendapatkan skor kategori ST dan R.

Selanjutnya pada sesi 2 terdapat 5 subjek yang memperoleh skor kategori ST, dan 7 subjek yang memperoleh skor kategori T, dan 0 subjek untuk skor kategori S dan R. Pada sesi 3 subjek yang mendapatkan skor kategori ST terdapat 9 subjek, 3 subjek untuk skor kategori T, 0 subjek untuk kategori S dan R. Pada sesi terakhir aspek *fluency* terdapat 12 subjek yang mendapatkan kategori ST dan 0 subjek untuk T, S dan R.

Pada aspek *flexibility* diperoleh hasil setiap sesinya antara lain; pada sesi 1 terdapat 7 subjek yang memperoleh skor kategori T dan 5 subjek yang memperoleh skor kategori S, dan 0 subjek untuk kategori ST dan R. selanjutnya pada sesi 2 terdapat 5 subjek yang memperoleh skor kategori T, 7 subjek yang memperoleh skor kategori T, dan 0 subjek yang memperoleh skor kategori S dan R. Sesi 3 terdapat 9 subjek yang memperoleh skor T dan terdapat 3 subjek yang memperoleh skor T, 0 subjek yang memperoleh skor S dan R. Sedangkan pada sesi terakhir aspek *flexibility* terdapat 12 subjek yang memperoleh skor kategori ST dan 0 subjek yang memperoleh skor kategori T, S dan R.

Hasil observasi dari aspek *originalitas* mendapatkan beberapa hasil disetiap sesinya. Sesi pertama terdapat 1 subjek yang memperoleh kategori skor ST, 8 subjek yang memperoleh kategori skor T, dan 3 subjek yang memperoleh kategori skor S dan 0 subjek yang memperoleh kategori skor R. Selanjutnya pada sesi 2 terdapat 5 subjek yang memperoleh kategori skor T dan 5 subjek yang memperoleh skor kategori S, 0 subjek yang memperoleh skor kategori ST dan R. Pada sesi ke 3 terdapat 4 subjek yang memperoleh kategori skor T, 8 subjek yang memperoleh kategori skor S, dan 1 subjek yang mendapatkan kategori R, 0 subjek yang memperoleh kategori ST. Sedangkan pada sesi terakhir terdapat 0 subjek untuk kategori skor ST dan T, 11 subjek yang mendapatkan kategori skor S dan 1 subjek yang mendapatkan kategori R.

Selanjutnya hasil obeservasi terkahir dari aspek kreativitas *elaborasi* diperoleh hasil pada sesi 1 terdapat 0 subjek yang memperoleh skor kategori ST dan T, 5 subjek yang memperoleh skor kategori S, 7 subjek yang memperoleh skor kategori R. Pada sesi 2 terdapat 0 subjek yang memperoleh skor kategori ST, 3 subjek yang mendapatkan skor kategori T, 4 subjek yang mendapatkan skor kategori S, dan terakhir terdapat 5 subjek yang mendapatkan skor kategori R. Sesi 3 diperoleh hasil dimana terdapat 0 subjek yang memperoleh skor kategori T, 2 subjek yang memperoleh skor kategori T dan 7 subjek yang memperoleh skor kategori S, 3 subjek yang memperoleh skor kategori R. Sesi terakhir pada aspek *elaborasi* didapatkan hasil observasi terdapat 0 subjek yang memperoleh skor kategori ST dan 6 subjek yang memperoleh skor kategori T, 2 subjek yang memperoleh skor kategori S dan terakhir terdapat 4 subjek yang memperoleh skor kategori S.

Terdapat beberapa subjek yang membuat origami dengan bentuk berbeda (*originalitas*) dengan subjek lainnya, pada sesi 1 subjek S1 membuat origami berbentuk bunga mawar. Pada sesi 2 subjek S7 membuat origami berbentuk gunung merapi dan subjek S10 yang membuat bunga mawar, selanjutnya pada sesi 3 subjek S10 membuat origami berbentuk bunga mawar, pada sesi terakhir terdapat satu subjek yaitu subjek S3 yang membuat origami dengan bentuk yang berbeda yaitu bentuk permainan tradisional ogoh-ogoh.

Secara umum bermain mampu meningkatkan kreativitas anak, dalam penelitian kali ini berkaitan pada peningkatan kreativitas setiap aspeknya. Menurut Power (2011) bermain merupakan sebuah aktifitas yang mengeksplorasi perasaan dan memunculkan ide-ide yang mampu meningkatkan kreativitas, yaitu bermaksud dalam membantu anak untuk mengungkapkan gagasannya tanpa disadari bahwa hal tersebut bertujuan untuk mengeksplorasi kreativitasnya. Hasil akhirnya, dengan melakukan suatu kegiatan bermain selain mendapatkan kesenangan anak juga akan sekaligus dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan hasil bahwa adanya perbedaan tingkat kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan dengan permainan origami (*post-test*). Sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) kondisi kedua kelompok adalah setara atau berada dalam keadaan tingkat kreativitas yang rendah. Tingkat keberhasilan ini berdasarkan dari uji analisis *independent sample t-test* serta uji *Independent Sample T-Test* pada kedua kelompok yang menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah diberi perlakuan.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah subjek dengan kategori usia operasi konkrit sebagaimana teori yang dijelaskan oleh Piaget (2009), yaitu usia yang sesuai adalah usia pra-sekolah dan sekolah. Pada dasarnya tahap operasi konkrit merupakan anak sudah dapat membentuk operasi mental dari pengetahuan yang mereka miliki. Selain itu anak dapat menambah, mengurangi dan mengubah. Pada tahap ini memungkinkan anak untuk bisa memecahkan masalah yang dihadapi secara logis. Sebagaimana penelitian ini juga melibatkan subjek dengan kategori usia anak, yaitu dengan rentangan usia menurut piaget (2009) berada pada rentangan usia 7-12 tahun.

Bermain origami merupakan bagian dari salah satu permainan konstruktif. Kegiatan bermain dimana anak bermain dengan membentuk sesuatu, maupun menciptakan bangunan tertentu dengan menggunakan alat permainan yang tersedia hal tersebut merupakan permainan konstruktif. Permainan konstruktif itu contohnya seperti membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, melipat kertas, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan semacamnya (Tedjasputra, 2007).

Permainan konstruktif memiliki dua macam permainan yaitu yang paling umum dan populer adalah menggambar dan membuat benda. Selain itu seperti halnya dengan permainan kreatif yang lain, terdapat variasi yang nyata dalam frekuensi keterlibatan subjek dalam penelitian ini dan perbedaan pada jenis bentuk origami yang dibuat. Sebagai contohnya, subjek laki-laki akan lebih menyukai pola permainan konstruktif yang jelas berbeda dengan subjek perempuan. Kebanyakan subjek laki-laki membuat origami berbentuk mobil dan subjek perempuan membuat origami berbentuk bunga.

Adapun Hurlock (2004) juga menyebutkan bahwa permainan konstruktif yaitu anak mampu membuat bentuk-bentuk kertas maupun dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Benda yang dibentuk oleh anak merupakan sebagian besar konstruktif yang merupakan tiruan dari apa yang dilihat oleh anak dalam kehidupan sehari-hari atau dari televisi. Selanjutnya pada masa ini anak sudah mampu menambahkan kreativitasnya ke dalam bentuk benda yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari. Permainan origami merupakan suatu bentuk permainan umum pada tahun-tahun sekolah dasar, baik didalam maupun di luar kelas.

Permainan origami merupakan salah satu dari sedikit kegiatan bermain yang diizinkan untuk dimainkan di dalam kelas dan permainan origami merupakan permainan yang berpusat pada pekerjaan. Selain itu permainan origami dapat digunakan pada anak sekolah dasar yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan kreativitas siswa, keterampilan berfikir anak dan pemecahan masalah serta meningkatkan kreativitas anak itu sendiri (Santrock, 1998).

Faktor penting yang menunjang keberhasilan sebuah penelitian ini adalah modul permainan origami dan partisipan peserta. Selain itu modul permainan origami ini untuk siswa sekolah dasar yang mengacu pada beberapa sumber dengan mempertimbangkan masukan dari dosen pembimbing (psikologi) dan guru. Serta faktor pendukung peserta penelitian dalam meningkatkan kreativitas melalui permainan origami meliputi penilaian, pihak sekolah dan hasil alat test TKF peserta, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi kreativitas peserta menjadi lebih meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahuhi bahwa dengan menggunakan permainan di sela-sela waktu kegiatan belajar, dapat meningkatkan kreativitas anak dalam mengeksplorasi ide dan gagasannya. Dengan berbagai kelebihan yang telah dijelaskan sebelumnya, bukan berarti penelitian ini tidak memiliki kekurangan. Berbagai keterbatasan juga muncul pada penelitian ini terlebih pada keterbatasan waktu yang dibutuhkan pada saat penelitian.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kreativitas yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini membuktikan bahwa dengan pemberian permainan origami mampu meningkatkan kreativitas pada anak sekolah dasar. Adapun implikasi dari penelitian ini bagi sekolah antara lain, diharapkan untuk memberikan fasilitas permainan origami bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki sehingga mampu meningkatkan kreativitas anak disekolah. Selanjutnya bagi orang tua dapat memberikan permainan origami untuk mendorong meningkatnya kreativitas anak. Implikasi penelitian ini bagi anak SD diharapkan untuk lebih sering bermain origami agar dapat mengasah kemampuan kreativitas yang terpendam sehingga lebih berkembang. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian terkait dengan permainan origami yang dapat dimanfaatkan sebagai media yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak dengan memberikan tambahan waktu yang sesuai untuk anak agar mampu memunculkan kreativitasnya secara maksimal.

REFERENSI

- Abbay, N. (2014). Faktor- faktor yang mempengaruhi kreativitas anak dalam mewarnai gambar pada anak kelompok B PAUD Unggulan Mutiara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Gorontalo*, 4, 2-3.
- Aldous, C. R. (2005). Creativity in problem solving: Uncovering the origin of new ideas. *International Education Journal*, 5(5), 43-56.
- Amin. (2016, 30 Juni). Dampak negatif gadget terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak, diakses tanggal 30 September 2016, diperoleh dari <http://maxamin.net/2016/01/16/dampak-negatif-gadget-terhadap-perkembangan-dan-pertumbuhan-anak/>
- Asrori, M. (2007). *Psikologi pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima
- Benek-Rivera, J., & Mathews, V. E. (2004). Active learning with jeopardy: Students ask the questions. *Journal of Management Education*, 28, 104-118
- Eliana, A., Gipta, G. W., & Puji L. (2016). *Pengaruh bermain origami terhadap kreativitas anak prasekolah di TK Nurul Ikhsan kota Semarang*. Skripsi. Program Prodi Keperawatan STIKES Ngudi Waluyo Ungaran, Semarang.
- Fisianti, D. N. (2013). *Pengaruh permainan konstruktif untuk mengembangkan kreativitas anak usia sekolah*. Tesis. Program Megister Profesi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Hartati, L., & Herlina, S. W. (2011). Pengaruh bermain play dough terhadap kreatifitas anak TK. *Jurnal Psikologi*, IV, 2
- Hasan, M. (2010). *Pendidikan anak usia dini*. Jogjakarta : Diva Press
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Ihsan, dkk (2006, 16 Mei). Pengembangan piranti permainan alternatif bagi anak usia dini, diakses tanggal 13 September 2016, diperoleh dari <http://lembaga-penelitian-dan-pemberdayaan-masyarakat-ITB.ac.id/>
- iNews Siang. (2015, 06 Maret). Karya anak bangsa, diakses tanggal 19 Mei 2016, diperoleh dari <https://www.youtube.com/watch?v=8PBFvwErM8o>
- Jahanian, R. (2012). The psychology of creativity growth and strategies. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2, 4.
- Joesafira, N. (2012, 18 Mei). Dampak buruk dari game komputer, diakses tanggal 30 September 2016, diperoleh dari

<http://newjoesafirablog.blogspot.co.id/2012/05/dampak-buruk-dari-game-komputer.html?m=1>

- Khotimah, K. (2010). Pengaruh bermain konstruktif terhadap tingkat kreativitas ditinjau dari kreativitas afektif pada anak usia sekolah. *Jurnal Psikologi*, 01, 60-74.
- Kusumaningrum, A. D. (2013). Efektifitas penggunaan kertas lipat (origami) dalam meningkatkan kreativitas pada anak. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta*, 04, 10-15
- Liputan6.com. (2015, 20 Februari). Tas anti jambret ciptaan anak SD, Diakses tanggal 19 Mei 2016, diperoleh dari <https://www.youtube.com/watch?v=1IwpcuYSwGo>
- Makmur, & Rohana, T. (2015). *Inovasi dan kreativitas manusia dalam administrasi dan manajemen*. Bandung : PT Refika Aditama
- Mulyati, A. (2014). *Peningkatan Motorik halus melalui origami pada anak kelompok A TK kusuma baciro Gondokusuman Yogyakarta*. Skripsi. Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Munandar, U., & Yaumil, A. A., Suzanna, W., Puji, L. S., Rosemini, A. S., T. Rifameutia, Gagan, H. (1988). *Laporan penelitian standardisasi tes kreativitas figural*. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- Munandar, U. (1988). *Kreativitas sepanjang masa*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan
- Munandar, U. (1999). *Kreativitas dan keterbakatan*. Jakarta : PT. Gramedia
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Noviyati, M. R. (2012). *Peningkatan kreativitas anak melalui media plastisin tepung di TK Negeri Pembina Purwokerto*. Skripsi. Program Sarjana Fakultas Bahasa dan Pendidikan Seni Kerajinan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Olvista.com. (2011, 10 Oktober). Macam- macam origami, diakses tanggal 06 September 2016, diperoleh dari <http://olvista.com/macam-macam-origami/>
- Paat, R. D. (2012). *Kreasi kotak dengan origami*. Jakarta : Grasindo
- Power, P. (2011). Playing with ideas the affective dynamics of creative play. *American Journal of Play*, 61, 41-47
- Power, B., Christopher K ., & Griffith. (2011). The classroom practice of creative arts education in NSW primary schools: A descriptive account. *International Journal of Education & the Art*, 12, 11-12
- Rachmawati, Y., & Euis, K. (2010). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak- kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- Rochayah, S. (2012). *Meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin siswa kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap*. Skripsi. Program Sarjana Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto.
- Romadoni. (2013). *Meningkatkan kreativitas anak pada usia dini dengan media pembelajaran bermain*. Skripsi. Program Sarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Russ, S. W., & Claire, E. W. (2013). Pretend play and creative processes. *American Journal of Play*, 6, 1
- Sahlan, M. & Maswan. (1988). *Multi dimensi sumber kreativitas manusia*. Bandung : C. V. Sinar Baru
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak : Jilid 2*. Jakarta : Erlangga
- Sari, D. W. P. (2013). Pengaruh bermain plastisin terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun ditinjau dari bermain secara individu dan kelompok. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 2, 3
- Sari, M. (2005). Peran ruang dalam menunjang perkembangan kreativitas anak. *Jurnal Seni dan Desain*. 3 : 80-94
- Sari, R.P. (2015). Pengaruh penggunaan bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*, 2, 5-6
- Setyabudi, I. (2011). Hubungan antara adversiti dan inteligensi dengan kreativitas. *Jurnal Psikologi*, 9, 3
- Shofiani, A. L. (2015). *Terapi bermain origami terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah pada asuhan keperawatan An. B dengan sindroma nefrotik di ruang cempaka rumah sakit dr. Soediran Mangun Soemarmo Wonogiri*. Skripsi. Program Diploma III Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Kusuma Husada Surakarta, Surakarta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Suharnan, M.S. (2011). *Kreativitas teori dan pengembangan*. Surabaya : Laras
- Supriadi, D. (1996). *Kreativitas, kebudayaan, dan perkembangan iptek*. Bandung : CV Alfabeta
- Tsai, K. C. (2012). Play, Imagination, and creativity: A brief literature review. *Journal of Education and Learning*, 1, 2

Wartini. (2014). Upaya mengembangkan kreativitas melalui plastisin pada anak kelompok A TK Bandung 2 Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen. *Jurnal publikasi Ilmiah*, 1, 2-4

www.didno76.com. (2013, 08 Maret). 20 Karya Inovator Anak Bangsa Siap Mendunia, Diakses tanggal 19 Mei 2016, diperoleh dari <http://www.didno76.com/2013/08/20-karya-inovator-anak-bangsa-siap.html>



LAMPIRAN 1
MODUL PERMAINAN ORIGAMI



MODUL PERMAINAN ORIGAMI



Oleh ;

Lila Putri Dewanti

201210230311189

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2017

MODUL

PERMAINAN ORIGAMI

A. Pedoman permainan origami untuk meningkatkan kreativitas anak

Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah (James J.G., 2010). Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang cemerlang yaitu ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan suatu permasalahan. Ahli berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif (Webster, 2007). Menurut Munandar (2009) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Masa anak adalah masa yang identik dengan bermain. Misbach (Haerani, 2013) mengemukakan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan.

Menggunakan media belajar dengan cara bermain anak akan lebih aktif mengeksplorasi kemampuannya. Anak biasanya menyukai alat permainan yang sederhana dan tidak rumit disertai dengan warna dan mudah dibentuk yang salah satunya adalah media permainan *origami*.

Santrock (2007) mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang, kegiatan yang dilakukan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak. Salah satu di antara media permainan *origami* adalah menggunakan kertas dengan berbagai macam warna yang dapat dibentuk dengan cara melipat kertas sesuai dengan keinginan anak dimana aktivitas tersebut akan meliputi kemampuan seni dengan tahap perkembangan kognitif, motorik halus dan motorik kasar.

B. Definisi Kreativitas

Kreativitas merupakan sifat pribadi yang dimiliki oleh seorang individu dan bukan merupakan sifat sosial yang dihayati atau diperoleh dari masyarakat yang tercermin dari kemampuan individu tersebut dalam menciptakan sesuatu yang baru Munandar (1988). Kreativitas merupakan hasil dari menggunakan pengalaman masalah yang kemudian menempatkan pengalaman yang terpilih tersebut menjadi ide, dan pemikiran baru (Khotimah, 2010). Sedangkan menurut Suharnan (2011) kreativitas adalah kemampuan individu dalam membentuk kombinasi baru melihat dari pokok permasalahan baik itu dengan cara mengimajinasikan sesuatu maupun menggabungkan dari konsep-konsep yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, menurut Sari (2015) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan umum yang dimiliki setiap individu dalam menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun produk baru yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam memecahkan suatu masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada dan ditemukan sebelumnya. Makmur dan Rohana (2015) mengartikan bahwa kreativitas

merupakan segala sesuatu yang telah dihasilkan oleh manusia melalui proses berfikir yang disalurkan dengan tenaga fisik yang dilakukan secara terus menerus dan hasilnya bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Dari beberapa penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas ada pada setiap diri individu yang meliputi rasa keingintahuan, mengimajinasikan, hingga menciptakan produk baru, gagasan maupun ide-ide baru, dimana kemampuan tersebut dihasilkan dari kebebasan dalam proses berfikir.

C. Aspek-aspek Kreativitas

Aspek- aspek yang mempengaruhi kreatifitas menurut Munandar (1999), diantaranya yaitu :

1. Kelancaran berpikir (*fluency*), yaitu merupakan kemampuan seseorang dalam berfikir cepat untuk menghasilkan banyak ide. Dalam kelancaran berpikir tidak mengutamakan pada kualitas namun yang ditekankan yaitu pada kuantitas.
2. Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu merupakan kemampuan untuk menghasilkan dan memproduksi sejumlah gagasan maupun ide, baik itu berupa jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat menggunakan berbagai macam pendekatan maupun mengaplikasikan dari hasil berpikir dalam menangani masalah dari sudut pandang yang berbeda. Orang kreatif yaitu orang yang memiliki keluwesan dalam berpikir, mengikuti cara berpikir yang baru dan dengan mudah meninggalkan cara berpikir yang lama.
3. Originalitas (*original*), yaitu merupakan kemampuan dalam mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk menciptakan maupun menyampaikan gagasan yang berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya.
4. Elaborasi (*elaboration*), yaitu merupakan kemampuan dalam mengembangkan konsep atau gagasan yang sudah ada sebelumnya dengan menambahkan atau lebih memperinci secara detail dari suatu objek yang sudah ada, sehingga memiliki hasil yang lebih menarik dari sebelumnya.

D. Sasaran

Dalam proses pelaksanaan *treatment* media permainan plastisin pada anak sekolah dasar sasaran yang dituju adalah siswa-siswi SDN 01 Selorejo antara usia 9-12 tahun.

E. Tujuan

Tujuan dari pemberian *treatment* dengan melalui media permainan origami adalah untuk meningkatkan kreativitas pada anak agar mereka mampu mengembangkan ide-ide baru dan mampu berpikir secara kreatif.

F. Waktu dan Tempat

Kelompok Eksperimen		
No.	Waktu	Tempat
1.	13.00- 14.30	Ruang Kelas SDN 01 Selorejo
2.	13.00- 14.30	

G. Alat dan Bahan

1. Kertas Origami
2. LCD Proyektor
3. Kamera
4. Timer
5. Lembar observasi
6. Bulpoint
7. Video tutorial origami

H. Prosedur dan Aturan Permainan

Adapun intervensi dengan menggunakan permainan origami meliputi beberapa tahap kegiatan antara lain sebagai berikut :

1. Peneliti membagi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terlebih dahulu sebelum permainan dilakukan, dimana pembagian kelompok berdasarkan dari hasil skor TKF (Tes Kreativitas Figural).
2. Subjek penelitian berjumlah 24 orang, setiap kelompok terdiri dari 12 subjek
3. Sebelum penelitian berlangsung antara peneliti dan subjek membuat beberapa kesepakatan diantaranya selama peneliti masih menggunakan subjek sebagai penelitian, subjek dilarang mendiskusikan seluruh kegiatan penelitian terhadap orang-orang diluar subjek, selain itu subjek harus benar-benar memperhatikan prosedur dan intruksi yang diberikan selama penelitian berlangsung.
4. Peneliti memulai intervensi pada kelompok eksperimen dengan menggunakan permainan origami. Pada grup kontrol tidak diberikan perlakuan apapun.
5. Pada setiap subjek, peneliti membagikan kertas origami sebanyak 16 lembar yang terdiri dari 6 warna pada setiap sesi yang dilaksanakan.
6. Dalam satu hari akan dilaksanakan dua sesi, dimana setiap sesi membutuhkan waktu selama 30 menit
7. *Post test 1* akan dilaksanakan setelah melakukan intervensi pada sesi satu dan dua. Sedangkan *post test 2* akan dilaksanakan setelah intervensi pada sesi tiga dan empat.

I. Rincian pola kegiatan

1. Pembukaan
Pada kegiatan pembukaan yang dilakukan adalah pengenalan antara peneliti dengan siswa-siswi, membangun rapport, menyepakati aturan permainan yang akan dilaksanakan, selanjutnya menyampaikan tujuan dan manfaat dari media permainan origami.
2. Kegiatan Permainan
Pada kegiatan ini peneliti bertujuan akan memberikan beberapa permainan yang berhubungan dengan mengungkap aspek-aspek dalam kreativitas diantaranya yaitu kelancaran subjek dalam berpikir, keluwesan berpikir, originalitas, dan elaborasi. Permainan tersebut akan dilakukan dalam empat sesi, dimana dalam satu hari akan dilaksanakan dua sesi permainan. Kemudian akan di jelaskan syarat-syarat pada setiap sesi permainan yang akan dilaksanakan oleh subjek yang mana harus dipatuhi dan disepakati bersama oleh seluruh subjek. Waktu yang diberikan setiap sesi permainan sekitar 30 menit dalam pelaksanaannya. Setelah dilakukan setiap

sesi permainan selanjutnya melaksanakan *post test* dengan waktu 10 menit. Pada akhir kegiatan peneliti memberikan feedback kepada subjek tentang hasil apa yang didapat selama melakukan permainan tersebut. Selanjutnya dilanjutkan penutupan dengan memberikan konsumsi dan ucapan terimakasih sekitar 5 menit.

3. Penutup

Pada akhir kegiatan ini peneliti akan memberikan kesimpulan pada setiap sesi acara, memberikan penguatan kepada para subjek serta merencanakan kegiatan di sesi berikutnya.

Adapun penjelasan uraian kegiatan terdapat dibawah ini diantaranya sebagai berikut :

SESI 1

Waktu	: 30 menit
Hari	: Hari kesatu
Bahan dan Alat	: Kertas origami, kamera, bulpoint, lembar observasi, timer, gambar origami
Tujuan	: Untuk mengungkap seluruh aspek kreativitas diantaranya aspek fluency, flexibility, original, dan elaboration.
Prosedur	: 1. Subjek penelitian masuk kedalam ruangan kelas 2. Peneliti membagikan kertas origami sebanyak 16 lembar yang terdiri dari 6 warna kepada subjek 3. Subjek di perlihatkan video tutorial origami 4. Subjek menirukan apa yang sudah dilihat divideo kemudian di kembangkan
Intruksi	: adik-adik dipersilahkan memperhatikan video tutorial origami yang akan ditayangkan, kemudian silahkan adik-adik membuat origami dengan menirukan video tutorial tersebut, selanjutnya silahkan adik-adik mengembangkan dan menambahi ornament atau desain secara bebas sesuai dengan keinginan adik-adik silahkan dikerjakan selama 30 menit.
Feedback	: Diharapkan subjek mampu membuat origami yang berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya dengan menambahkan beberapa ornamen

SESI 2

Waktu	: 30 Menit
Hari	: Hari kesatu
Bahan dan Alat	: Kertas origami, kamera, bulpoint, lembar observasi, timer
Tujuan	: Untuk mengungkap seluruh aspek kreativitas diantaranya aspek fluency, flexibility, original, dan elaboration.
Prosedur	: 1. Subjek penelitian berada dalam ruang kelas 2. Peneliti mempersilahkan subjek untuk duduk secara berkelompok 3. Peneliti membagikan kertas origami sebanyak 16 lembar yang terdiri dari 6 warna kepada subjek.
Intruksi	: adik-adik dipersilahkan untuk membuat bermacam-macam bentuk origami secara bersama-sama dalam waktu 30 menit

Feedback : diharapkan subjek mampu membuat berbagai macam bentuk origami

SESI 3

Waktu : 30 Menit

Hari : Hari kedua

Bahan dan Alat : Kertas origami, kamera, bulpoint, lembar observasi, timer

Tujuan : Untuk mengungkap seluruh aspek kreativitas diantaranya aspek fluency, flexibility, original, dan elaboration.

Prosedur : 1. Subjek penelitian masuk kedalam ruangan kelas
2. Peneliti membagikan kertas origami sebanyak 16 lembar yang terdiri dari 6 warna kepada subjek.

Intruksi : adik-adik dipersilahkan untuk membuat origami yang belum pernah ada dan tidak terfikirkan oleh orang lain, yang hanya muncul dari pemikiran adik-adik, waktu yang diberikan selama 30 menit silahkan dimulai.

Feedback : Diharapkan subjek mampu menciptakan bentuk origami baru yang belum pernah ada

SESI 4

Waktu : 30 Menit

Hari : Hari Kedua

Bahan dan Alat : Kertas origami, kamera, bulpoint, lembar observasi, timer

Tujuan : Untuk mengungkap seluruh aspek kreativitas diantaranya aspek fluency, flexibility, original, dan elaboration.

Prosedur : 1. Subjek penelitian masuk kedalam ruangan kelas
2. Peneliti membagikan kertas origami sebanyak 16 lembar yang terdiri dari 6 warna kepada subjek.

Intruksi : adik-adik dipersilahkan untuk membuat origami bebas sebanyak-banyaknya tidak harus bermacam-macam bentuk, dan dikerjakan dalam waktu 30 menit.

Feedback : Diharapkan subjek penelitian dapat membuat origami sebanyak-banyaknya dan tidak diutamakan dalam membuat bermacam-macam bentuk origami

J. Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan penelitian bertempat di SDN 01 Selorejo dan SDN 02 Selorejo Dau Malang, uraian jadwal pelaksanaan antara lain sebagai berikut :

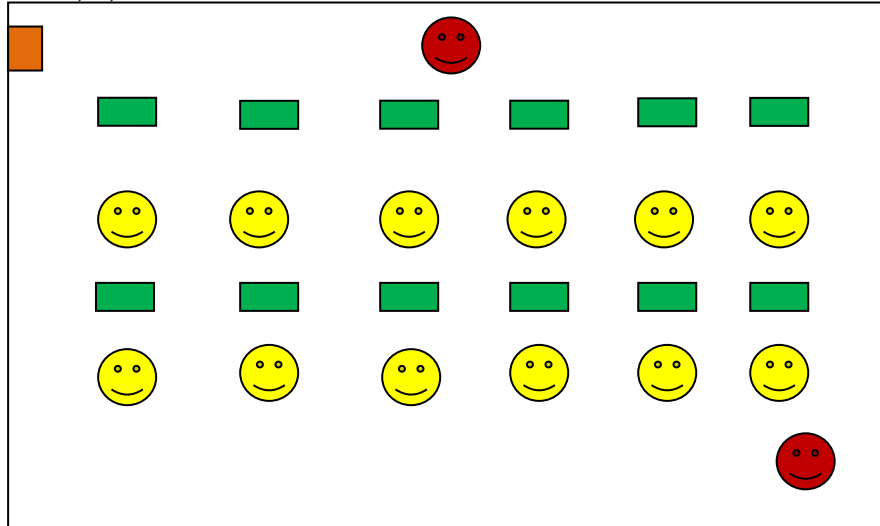
No	Hari	Kegiatan	Tujuan
1	Hari kesatu	Mengurus perijinan kepada pihak sekolah terkait kegiatan di sekolah.	Meminta izin untuk mengadakan penelitian serta melihat keadaan sekolah dan jumlah siswa.
2	Hari Kedua	Melaksanakan pengukuran	Untuk mengetahui skor

		keativitas (<i>pre-test</i>) kepada subjek di dua sekolah	awal subjek dan untuk pembagian kelompok
3	Hari Ketiga	Kelompok eksperimen : melaksanakan <i>treatment</i> (memberikan perlakuan) dengan melaksanakan sesi 1 dan sesi 2, dan pelaksanaan <i>post test 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengeksplorasi subjek agar bisa lebih meningkatkan kreativitasnya, - <i>post test</i> untuk mengukur <i>keativitas subjek</i> setelah diberi perlakuan
		Kelompok kontrol : melaksanakan <i>post test 1</i> , tanpa diberikan <i>treatment</i>	Untuk mengukur kreativitas, tanpa diberikan suatu perlakuan apapun.
4	Hari keempat	Kelompok eksperimen : memberikan <i>treatment</i> (perlakuan) dengan melaksanakan sesi 3 dan sesi 4, kemudian melakukan <i>post-test 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengeksplorasi subjek untuk lebih meningkatkan kreativitasnya. - untuk mengetahui seberapa meningkatnya kreativitas subjek penelitian
		Kelompok kontrol: melaksanakan <i>post test 2</i> tanpa diberikan <i>treatment</i>	Untuk mengukur kreativitas subjek

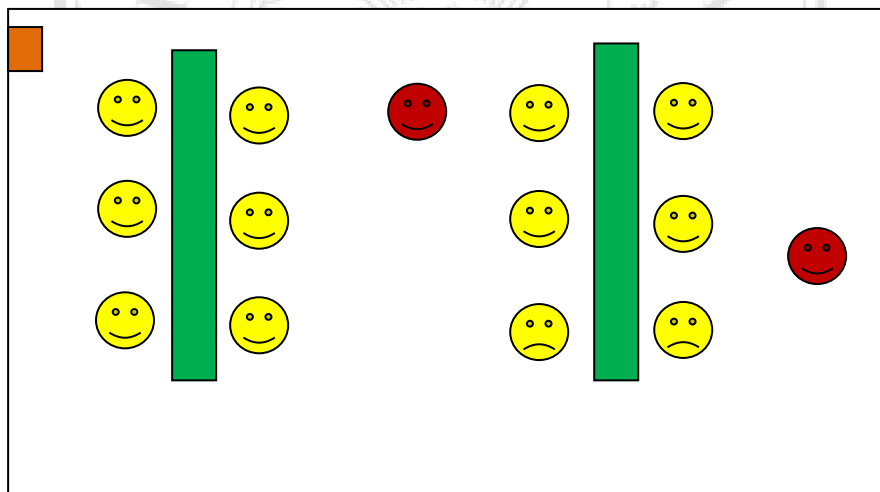
K. Denah Pelaksanaan

Tata ruang yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :





a. SESI 1, 3, 4



b. SESI 2



Keterangan gambar:

1.  = Peneliti
2.  = Subjek
3.  = meja
4.  = pintu kelas.

LAMPIRAN 2
HASIL TRY OUT PERMAINAN ORIGAMI



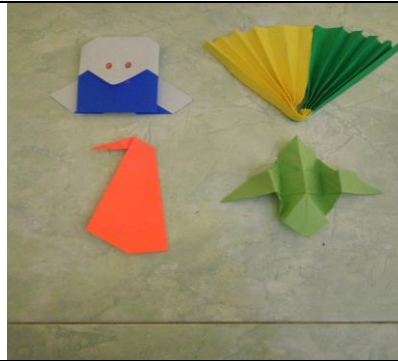
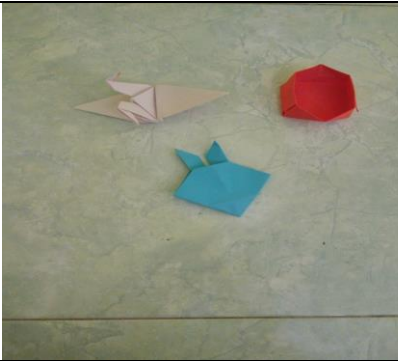

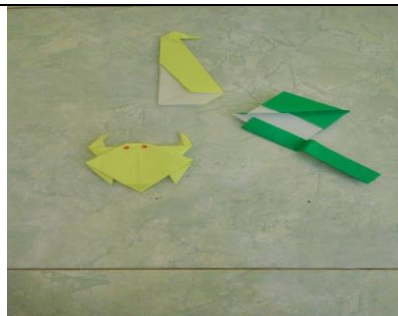
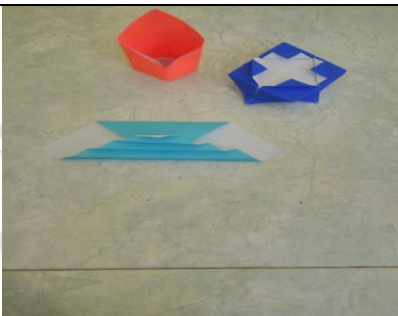
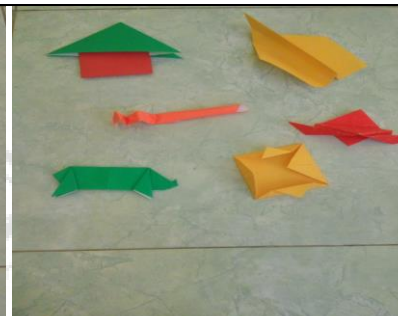
Hasil Try Out Permainan Origami





Sebelum melaksanakan penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan origami pada subjek siswa sekolah dasar, peneliti melakukan try out permainan origami yang bertujuan untuk melihat kelayakan permainan yang akan digunakan pada penelitian dan untuk melihat apakah prosedur dan aturan permainan dapat dimengerti oleh subjek penelitian. Peneliti melakukan try out sebanyak dua kali dimana setiap try out peneliti menggunakan subjek yang berjumlah 6 anak yang diambil dari 50% dari subjek penelitian yang berjumlah 12 anak, yang berusia diantara 9-12 tahun.

Adapun try out pertama dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2016 peneliti melaksanakan try out pada subjek sekolah dasar yang berusia antara 9-12 tahun yang bersekolah di SDN Ketawanggede , dimana pelaksanaan try out diawali dengan peneliti menjelaskan prosedur dan aturan permainan kepada subjek try out yang bertujuan untuk melihat apakah prosedur dan aturan permainan yang sudah dibuat dapat dimengerti dan dipahami oleh subjek penelitian. Waktu pelaksanaan try out berlangsung selama 20 menit untuk melihat apakah dalam waktu yang sudah diberikan tersebut subjek penelitian dapat membuat origami sebanyak-banyaknya, namun subjek try out memerlukan waktu lebih dari yang sudah diberikan oleh peneliti yang mana membutuhkan waktu tambahan selama 10 menit dan hasilnya subjek pertama mampu membuat origami sebanyak 4, sedangkan subjek kedua mampu membuat sebanyak 3 origami, subjek ke tiga sebanyak 2 origami, subjek ke empat sebanyak 3 origami, subjek ke lima sebanyak 3 origami, subjek ke enam mampu membuat origami sebanyak 6. Dari hasil try out pertama peneliti menyimpulkan bahwa prosedur dan aturan permainan dapat dipahami oleh subjek try out, namun subjek membutuhkan waktu lebih dari 20 menit untuk membuat beberapa origami.

Sedangkan pada try out kedua dilaksanakan pada tanggal 14 oktober 2016 dengan subjek yang berusia sama yaitu antara 9-12 tahun yang bersekolah di SDN 1 Argoyuwono, sebelum proses try out dimulai peneliti terlebih dahulu menjelaskan prosedur dan aturan permainan kepada subjek try out yang bertujuan untuk melihat apakah subjek try out ke dua juga dapat memahami prosedur dan aturan permainan yang sudah disampaikan oleh peneliti, selain itu peneliti juga memberikan waktu yang berbeda dari try out pertama yaitu selama 30 menit seperti subjek try out pertama untuk melihat apakah subjek try out kedua mampu membuat origami sebanyak-banyaknya dalam waktu yang sudah diberikan tersebut. Hasil yang sudah diperoleh setelah melakukan try out ke dua dimana subjek pertama mampu membuat 5 origami, selanjutnya subjek ke dua membuat 3 origami, subjek ke tiga membuat sebanyak 4 origami, subjek ke empat sebanyak 4 origami, subjek ke lima sebanyak 4 origami, subjek ke enam sebanyak 3 origami. dari hasil try out kedua peneliti dapat menyimpulkan bahwa prosedur dan aturan permainan dapat dimengerti oleh subjek try out selain itu subjek try out juga mampu membuat beberapa origami dari waktu yang sudah diberikan oleh peneliti.

Adapun hasil dari pelaksanaan try out satu dan try out dua yang dilakukan pada subjek dengan usia yang sama antara 9-12 tahun dengan lokasi subjek yang berbeda, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dari kedua try out tersebut kelayakan prosedur dan aturan permainan yang sudah peneliti sampaikan dalam try out mampu dipahami dan dimengerti oleh subjek, selain itu dari hasil try out pertama membutuhkan tambahan waktu 10 menit sehingga hasil dari try out kedua waktu yang digunakan selama 30 menit subjek try out mampu membuat origami sebanyak-banyaknya.

TRY OUT 1 (SD KETAWANGGEDE 1)		
SUBJEK 1	SUBJEK 2	SUBJEK 3
		
SUBJEK 4	SUBJEK 5	SUBJEK 6
		

TRY OUT 2 (SDN 1 ARGOYUWONO)		
SUBJEK 1	SUBJEK 2	SUBJEK 3
		
SUBJEK 4	SUBJEK 5	SUBJEK 6
		

LAMPIRAN 3
DATA PRETEST DAN POSTTEST



SDN SELOREJO 1			
No.	Nama Subjek	Eksperimen	
		Prestest	Posttest 2
1.	SAILA RIZKIA	26	97
2	ANDIRA PUTRI	35	83
3	GALIH A.	40	89
4	VALEN	51	84
5	RISMA BUNGA L.	47	98
6	ARIK WAHYU P.	42	89
7	KRISNA FARMA D.	47	86
8	ELSA SINDY R.	45	96
9	SUSANTI INDAH S.	48	88
10	ADITIYA GALANG J.	44	79
11	ERVIN	45	94
12	LINDI SINTIYA A.	32	94

SDN SELOREJO 2			
No.	Nama Subjek	Kontrol	
		Prestest	Posttest 2
1.	YOLANDA A.	49	61
2	ERNITA RIYA S.	47	58
3	RISKE	49	64
4	VIRA IRNANDA	49	60
5	BELA	52	62
6	DHAFA L.	59	71
7	LISA	50	63
8	LIYA SOFIANA	55	65
9	LILA AYU S.	53	66
10	NEVA TATIA	54	63
11	TASYA BERI RISKI	55	60
12	IRGO	40	62



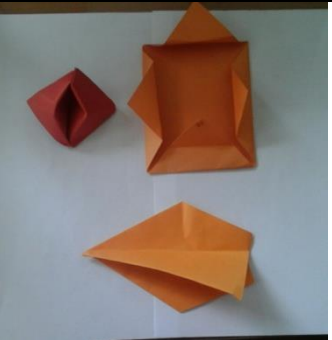

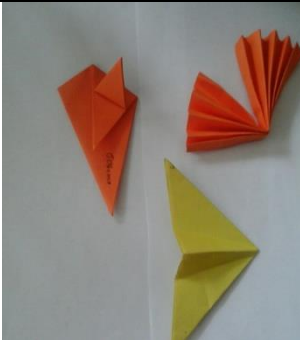
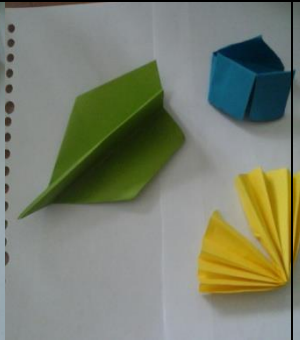







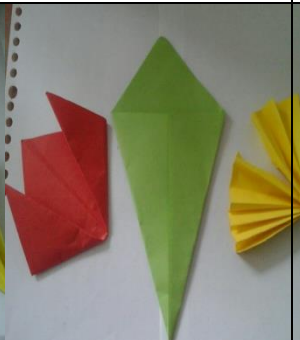
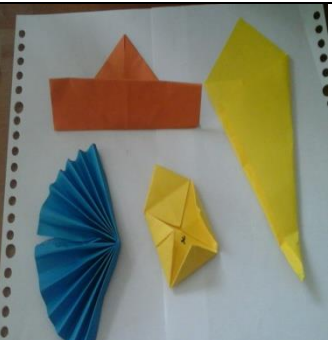

LAMPIRAN 4
DATA OBSERVASI SUBJEK













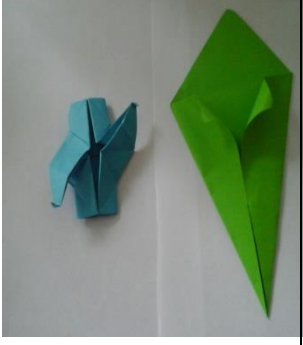













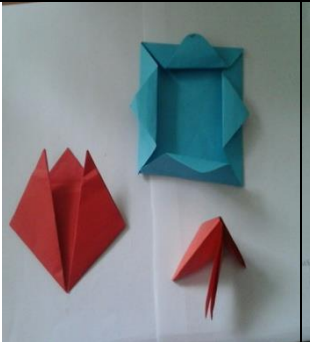



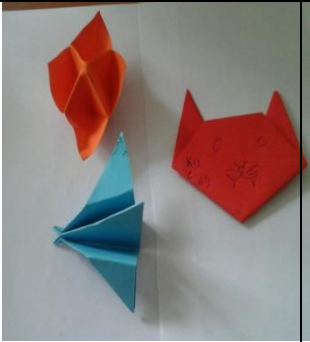



		Fluency				Flexibility				Originalitas				Elaborasi			
		ST	T	S	R	ST	T	S	R	ST	T	S	R	ST	T	S	R
Sesi 1	S T	0	7	5	0	0	7	5	0	1	8	3	0	0	0	5	7
Sesi 2	T	5	7	0	0	5	7	0	0	0	5	7	0	0	3	4	5
Sesi 3	S	9	3	0	0	9	3	0	0	0	4	7	1	0	2	7	3
Sesi 4	R	12	0	0	0	12	0	0	0	0	0	11	1	0	6	2	4



EKSPERIMEN

No	Nama	Posttest 1		Posttest 2	
		Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4
1	SAILA				
2	ANDIRA				
3	GALIH				
4	VALEN				

5	RISMA				
6	ARIK				
7	KRISNA				
8	ELSA				

9	SUSANTI				
10	ADITIYA				
11	ERVIN				
12	LINDI				

LAMPIRAN 5
OUT PUT ANALISA SPSS



Group Statistics

	sekolah	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Gain	sdn1	12	47.9167	10.80790	3.11997
	sdn2	12	11.9167	4.03301	1.16423

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
gain	Equal variances assumed	4.801	.039	10.810	22	.000	36.00000	3.33011	29.09377	42.90623
	Equal variances not assumed			10.810	14.005	.000	36.00000	3.33011	28.85786	43.14214



LAMPIRAN 6
DOKUMENTASI SUBJEK PENELITIAN



